ST MAGAZINE
Nouvelle génération

N°137

TOUTE L'ACTUALITE DU MONDE ATARI !

ATARI®

4€ - Hiver 2004

Avec une Disquette !!!

- Interview de Tobé (auteur de Roger) -
- La Fête de la Science -
- Compte rendu Alchimie IV -
- Démos, Bold, Dossier Portfolio, revue de presse, Inshape 3, etc. -

Livré avec une Disquette !!!

EDITORIAL

STMag arrive à point pour les fêtes de fin d'année avec sa petite surprise de circonstance. Et oui, votre enveloppe d'expédition se trouve alourdie par la présence d'une disquette. Il ne s'agit pas de mettre en pratique l'idée que nous avions soulevée concernant la présence d'une disquette régulière dans STMag contenant quelques programmes dont nous parlons dans nos colonnes, mais de deux demos, spécialement conçues pour l'occasion et pour les lecteurs de STMag. Bande de veinards que vous êtes ! Précisons que sur la même disquette se trouvent les deux demos ainsi que le fichier .msa correspondant à la même chose mais directement utilisable par la plupart (tous ?) des émulateurs ST, que ce soit sous Windows, Linux ou Mac OS. Noter que ces demos ne semblent pas fonctionner sur Falcon. Mais vous possédez tous un ST/STE, non ? Hormis cela, l'actualité autour de nos machines reste fidèle à elle-même : pas fantasmagorique mais bien présente ! Le contenu de ce numéro se veut éclectique et ne pouvait passer sous silence l'excellent ZView, véritable bombe dans notre univers. De plus, entre la suite de nos articles sur Inshape 3, le compte-rendu de l'Alchimie IV, la rubrique shareware, la suite de notre dossier Portfolio, etc. Il y a de quoi faire encore une fois. Terminons en annonçant dès fin janvier/début février la sortie d'un bel ouvrage retraçant toute l'histoire de l'Atari ST puisque cette gamme de machines que l'on aime tant a 20 ans. Pile. Ce numéro spécial n'est pas pris en compte dans votre abonnement, il vous faudra donc le commander à part au prix de 7€. Bonne lecture et bonne année 2005 à tous.

RayXambeR

SOMMAIRE

ST-MAG n°137

ARTICLES	PAGES
En Bref	04 à 06
Interview Tobé (Roger)	07 à 09
Actualité Logiciels	10 à 16
Dossier : Portfolio, 3ème partie	17 à 20
Inshape 3	21 à 26
Compte Rendu Alchimie IV	27 à 29
Fête de la Science	30 à 31
Test du Jeu "Bold"	32
Revue de Presse	33
La France par Monts et par Vaux	34

ST Magazine Nouvelle Génération n°137 - hiver 2004. Prix : 4€. STMagazine est réalisé par l'association RayXambeR. Rédacteur en chef et président de l'association : Cyril Denis alias RayXambeR. Participants hyper-actifs : Paul Caillet, Stéphane Pérez alias Strider, Thierry Milood alias tmi, Pierre Thontat alias Rajah Lone, Godefroy de Maupeou alias GdM, Pascal Ricard dit "Rix", Didier Briel et Arnaud Chevallier. Et bien entendu Alexis Henaux, notre maquetteur de talent ! Participation à ce numéro de Frédéric Boudet et Guy Poisson. Merci à eux ! Merci à tous les ataristes et à tous les lecteurs assidûs de ST Magazine ! Et ça continue sur Internet :

http://stmagazine.org

http://www.revival.free.fr

Rappelons que vous pouvez télécharger tous les logiciels dont nous parlons dans nos colonnes, à partir de notre site. Et profitez-en pour nous laisser un petit mot sur notre livre d'or).

Naissance de Camille Atari

Frédéric Auër, grand fan de l'Atari ST et big boss du groupe MJJ Prod, est fier de vous annoncer la naissance de sa fille Camille Atari, un joli bébé de 3,2 kg. Sa maman, Hélène, va bien. Le second prénom a été accepté par l'employée de l'état-civil ;-)

Etat d'avancement du projet EtherNAT

Rappelons que l'EtherNAT est une carte Ethernet 100 Mbit/s et USB pour les Falcon dotés de la fameuse CT60. Ses concepteurs espèrent bientôt passer à la production des prototypes. Pour l'instant, ils butent sur un petit souci concernant le contrôleur USB, certains signaux doivent être re-routés. Les dernières informations sont disponibles sur le site de Nature : http://nature.atari.org/

De nouveaux jeux en perspective

Au moins trois nouveaux jeux sont en cours de développement sur Atari. En premier lieu, Pooz (ST, STE et Falcon). Quelques photos d'écran circulent à son propos et montrent un jeu dans l'esprit de l'excellent Zoop existant notamment sur Jaguar. Ensuite, nous trouvons Poong, du groupe Cerebral Vortex (http://www.cerebral-vortex.net/). Enfin, Roger 2000 (STE, Mega STE, Falcon) est toujours l'oeuvre de Tobé à qui l'on doit Roger testé dernièrement dans STMag. Cette nouvelle version fonctionnera aussi sur CT60 !

Projet PASTI

Non, ce n'est pas une nouvelle marque d'anisette, c'est un projet qui a pour but d'archiver les disquettes originales du ST. En

effet, la durée de vie d'une disquette double densité est d'environ 10 ans (tout dépend des conditions de stockage) et, si les jeux piratés pullulent sur le web, ce n'est pas le cas des disquettes originales.

En effet, les outils habituels pour créer des images des disquettes (.MSA ou .ST) ne permettent pas de traiter les disquettes protégées.

C'est à ce niveau qu'intervient PASTI, il s'agit d'un projet de sauvegarde des logiciels Atari.

L'état d'avancement du projet et les logiciels disponibles se trouvent sur http://pasti.fxatari.com/

Un coup comme ça, ça t'aazhom Logitron, éditeur connu pour avoir réalisé plusieurs jeux Falcon, propose - et c'est une excellente idée - toutes ses créations en abandonware. Tous leurs programmes sont accessibles depuis http://logitron.atari.online.fr/liste.htm

On y retrouve Sheer Agony (pour ST et Falcon puisqu'il existe sur ces deux machines), Aazhom Krypt et Operation

Skuum sur Falcon. A l'origine, les jeux étaient protégés par le biais de codes à piocher dans la notice du jeu. Ces notices sont bien évidemment disponibles aussi sur le site.

Par ailleurs, Logitron nous propose démos et freeware comme une demo appelée Martians Love Techno et Jingle Mix, logiciel lanceur de jingles.

Dernière minute : la version CD

Falcon de Sheer Agony est elle aussi disponible en téléchargement !

Open source

Une bonne nouvelle pour les amateurs d'open source, puisque les sources de CDLab et de Smurf sont disponibles. CDLab (http://fgalea.free.fr/cdlab/) est un logiciel de gravure de CD, tandis que Smurf est un puissant logiciel de traitement d'images. En revanche, les sources du logiciel musical Zero-X ne seront jamais disponibles car, d'après ses auteurs, ses algorithmes sont actuellement utilisés dans un programme sur PC.

MPTi s'internationalise

Le site du logiciel MPTi fait peau neuve et supporte d'autres langues que l'allemand.
Le fichier RSC du logiciel est également disponible en anglais et en français.
A (re)découvrir sur http://mpti.factorynews.de/

Fonds de réparation pour un Hades

Qui a dit que les ataristes ne sont pas généreux ? L'Hades de Odd Skancke, l'un des développeurs des projets FreeMiNT et XaAES, était tombé en panne. Par manque de moyens, il ne pouvait pas le faire réparer.
Un appel fut lancé à toute la communauté atariste, ce qui a permis de récolter environ 300€.

Nouveaux émulateurs Atari ST

CaSTaway est un émulateur Atari ST disponible sur consoles ! Ainsi la Dreamcast de Sega l'accueille. Bien que dans un état peu avancé il semble prometteur mais c'est surtout dans sa version GP32 (console portable de Gamepark) qu'il est le plus impressionnant.
La possibilité de jouer, sur console portable à l'intégralité de la ludothèque ST, devrait en faire craquer plus d'un parmi vous. Nous en reparlerons plus en détail prochainement.

Strider (sperez@free.fr)

Avec l'active participation de Paul Caillet et celle - un peu moins active - de RayXambeR !

Bonjour Jean-Baptiste

Merci de nous accorder une interview pour l'illustre STMag.

* Le mythique STMag !

Comme à l'accoutumée le première question sera celle des présentations. Sur le chat on dit ASV. Beurk que ne n'aime pas ces trois lettres, surtout que les femmes n'y répondent jamais... ;-)

* Jean-Baptiste, Berlioz, mais j'utilise plus souvent mon surnom Tobé. Je suis né et j'ai grandi à Chambéry en Savoie. J'ai 29 ans et demi, mais pour impressionner je dis que j'en ai 30. Je suis développeur.

Dans quel univers ton esprit a-t-il viré vers Atari ?

* Je codais en basic sur C64 depuis quelques années quand mon frère et moi avons décidé d'avoir un ST comme cadeau commun pour noël. J'avais 15 ans et je séchais les cours pour passer mes journées dans la seule salle de jeu de la ville, un lieu très mal fréquenté. Quand je rentrais le soir, je me collais au ST. Par la suite j'ai arrêté mes études et j'ai pu me consacrer entièrement a ma passion pour la programmation. On ne peut pas tout faire en même temps.

Roger c'est un prénom qui tu tiens à coeur je suppose ?

* Il fallait un nom pour le perso, pis je trouvais ça drôle d'appeler un héro de jeu Roger. Je ne me rappelle pas avoir réfléchi pour trouver le nom. Je trouve ça bien Roger, c'est court, élégant et ça fait pas héros prétentieux qui se la pète, même si c'est un dieu en saut de bulles.

Sur quel modèle de jeu l'idée de ce concept t'est venue à l'esprit ?

* J'ai beaucoup joué à Cool Spot chez un pote sur sa Megadrive, on jouait surtout pour les tableaux de bonus, où il faut sauter dans des bulles pour attraper des pastilles rouges et des montres, tout en évitant des boules piquantes. J'ai repris entièrement le concept, auquel j'ai ajouté les plateformes, pour courir de temps en temps. J'ai construit l'histoire de Roger en même temps que je codais le jeu. Je me demandais souvent pourquoi il sautait tout le temps comme ça, pour ramasser des trucs dorés au péril de sa vie. En scrutant la psychologie du personnage, j'ai découvert une histoire de gonzesses là-dessous. En effet, c'est assez fréquent chez les héros

de jeux vidéo. Ainsi Roger avait besoin d'argent. Et la c'est toute l'image du héros qui s'effondre, Roger boit de la bière devant la télé, il se bat pour survivre dans un monde implacable, il est seul pour affronter le destin. Quand soudain une femme entre dans sa vie et bouscule tout, pour elle Roger ferait tout, plus rien ne lui fait peur. Une photo de sa Georgette à la main, il jaillit de ses toilettes et se rue à la conquête de sa destinée. Il va sortir de la cuvette des wc, bondir dans la salle de bain, se ruer dans le bureau, s'échapper par le mur extérieur pour enfin atteindre le ciel. Mais le temps est compté. LEVEL 01, GET READY !

On ressent une certaine légèreté en jouant à Roger, les bulles, ces pattes minces les sauts : tu ne serais pas un peu rêveur ?

* Exactement, je suis cosmonaute amateur. J'ai été contacté par la NASA, mais à l'époque ils n'étaient pas encore très avancés dans leur travaux, alors j'ai préféré poursuivre mes expériences en solitaire.

Il y a un mélange de réflexion, adresse, escalade comique, tu serais adepte de l'expression « les jeux les plus simples sont les plus réussis » ?

* Oui, il faut laisser le joueur voir ce qu'il veut dans le jeu. Si j'avais envie de raconter des histoires, j'aurais plutôt choisi le cinéma ou la littérature. Le jeu c'est vraiment une question de gameplay, et des expériences scientifiques prouvent que c'est bon pour les enfants.

Les derniers jeux sortis sont de très bonne qualité, tu fais partie de ces gens qui relancent l'attrait des Atari. Quel est ton moteur ?

* Apres quelques années passées à développer des jeux d'aventure sur PC, j'ai vraiment compris la différence entre la passion et le travail. Surtout à cause du travail. Quand je code pour mon STE, c'est 100% pour la passion, je ne cherche pas à séduire, je suis seul maître à bord et je fais vraiment ça pour moi, en prenant mon temps. Les Ataris sont des machines libres et je trouve dans mon STE tout ce qu'il faut pour faire des jeux.

Roger semble est capable de devenir une vedette du jeu

vidéo, est-ce que tu aimerais qu'il soit adapté sur les consoles actuelles ?
* Je ne suis pas contre les adaptations, tant que ça reste gratuit.

As-tu d'autres jeux en préparation, Marcel, Maurice ou peut-être Albert ?
* Roger 2000, car malgré tout, la vie n'est pas si rose pour Roger. Certes Georgette est une épouse formidable, mais la situation financière n'est pas des plus brillantes. Les enfants ont de mauvaises fréquentations, ils boivent de l'alcool et ils fument. Roger s'interroge. Le monde a beaucoup changé, mais il ne peut pas renoncer, il sait qu'il doit à nouveau affronter son destin, dans de nouvelles aventures !

Roger va-t-il être nourri de prochaines versions améliorées, je pense au blocage du jeu sur le tableau des scores, ou d'un autre décor par exemple, d'un choix de manette plus vaste.
* Je ne vais pas modifier Roger. En plus c'est illisible et plein de fautes. Par contre pour le tableau des scores, il me semble que c'est un défaut de permission en écriture sur le fichier SCORES.DAT.

Je n'ose pas dire que le jeu est parfait pourtant, qu'est-ce qu'il est amusant Roger. Allez, donne-nous un code magique pour entrée en communication avec lui.
* Il sort au Ringo-Disco-Club, chaque premier samedi de chaque mois, pour la soirée bulle.

Roger est écrit dans quel langage ? Il semble que finesse et précision soit ses points forts, quelle technique utilises-tu pour sa programmation.
* Roger est entièrement écrit en GFA. Sinon je programme en deux étapes importantes que je répète : dans la première étape, j'introduire un bug, que je corrige dans la deuxième, c'est assez long. Pour Roger j'ai fait des expériences sur ma famille et des amis et j'ai passé beaucoup de temps sur la gestion du saut et du rebond.

Je verrais bien ce hit sur Lynx Atari, pourquoi ne pas entrer en contact avec un éditeur comme Songbird Productions ?
* Je sais pas, j'ai pas pensé a ça.
Merci pour cette discussion très intéressante.

Tmi.

Actualité logiciels

Après moultes discussions (n'est-ce pas, Cyril et Paul ?), la rubrique sharewares n'existe plus : elle est remplacée par celle-ci. Vous trouverez deux parties : la première s'intitule "Nouvelles versions" et, vous l'aurez deviné, elle concerne les mises à jour ainsi que les nouveaux logiciels. La seconde s'appelle "Vite vu" et contient des tests rapides de logiciels.

Nouvelles versions

Vous constaterez qu'il y a eu beaucoup de mises à jour depuis le numéro précédent. Ce qui prouve, une fois de plus, que notre petit monde est loin d'être mort et enterré ! Les informations ci-dessous sont classées de la plus récente à la plus ancienne.

- Troll 1.1B (lecteur de newsgroups)

Cette version corrige quelques bugs et ne plante plus en l'absence de NVDI. Disponible sur http://rajah.atari.org/files/

- TeraDesk 3.42 (bureau alternatif)

Pas de grandes améliorations, mais des corrections de bugs mineurs et quelques optimisations. Disponible sur http://solair.eunet.yu/~vdjole/teradesk.htm

- Eiffel 1.10 (interface PS/2)

Outre les corrections habituelles, cette mise à jour supporte les petits écrans LCD (2 lignes de 16 caractères), ce qui peut se révéler utile pour ceux qui aiment personnaliser leurs machines. Disponible sur http://aniplay.atari.org/

- Windom 1.21.3 (librairie GEM)

Aucune nouvelle fonctionnalité, mais plusieurs corrections de bugs. A télécharger sur http://windom.sf.net/

- Highwire 0.2.3 (navigateur Web)

Beaucoup de mises à jour, ce qui rend Highwire utilisable avec de plus en plus de sites. On peut désormais surfer en utilisant le serveur proxy, cela peut accélérer votre navigation si vous visitez souvent les mêmes sites.
http://highwire.atari-users.net/

- Splint 3.1.1 (outil de développement)
Splint vérifie les failles de sécurité et les erreurs de programmation dans les sources C. Il s'agit d'un logiciel open source porté par Erik Hall. Son portage a été prévu pour MiNT mais il devrait également fonctionner sous TOS et MagiC. Disponible sur http://erikhall.atari.org/programs/program.html

- AtarIRC 1.64 (client IRC)
Quelques changements mineurs et corrections de bugs. La version bridée de ce shareware se trouve en téléchargement sur http://www.bright.net/~gfabasic/

- Mesa 6.2 (librairie graphique)
Patrice Mandin a recompilé Mesa pour Atari. Il s'agit d'une librairie qui implémente les fonctions de OpenGL. Disponible sur http://membres.lycos.fr/pmandin/

- MusicEdit pour Linux et Windows (musique MIDI)
Pas de nouvelle version Atari cette fois-ci, mais ce logiciel existe maintenant sous Linux et Windows. Toutes ces versions sont disponibles en anglais et en allemand sur http://www.musicedit.de/

- MacAranym 0.8.10 beta (émulateur)
Cette nouvelle compilation de MacAranym comporte les toutes dernières versions d'ARAnyM, de FreeMiNT, de TaskBar, de MyAES et de fVDI. Elle est disponible ici : http://eureka.atari.org/MacAranym.zip
François Le Coat en a profité pour mettre à jour son image disque de boot pour ARAnyM. Elle contient FreeMiNT 1.16.1, Teradesk 3.40, XaAES ou MyAES (au choix). Il est possible de booter avec EmuTOS ou le TOS 4.04. A télécharger sur http://eureka.atari.org/xa-myaes.zip

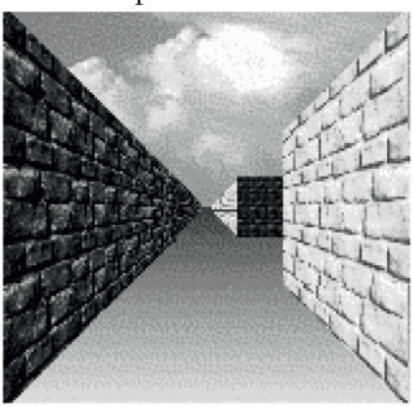
- GEMlib 0.43.3 (librairie GEM)
Une nouvelle mouture qui corrige et améliore les fonctionnalités existantes. Son auteur a également fourni un gros travail sur la documentation. Disponible sur http://arnaud.bercegeay.free.fr/gemlib/

- AtarICQ 0.162 (client ICQ)
Les amateurs apprécieront l'ajout d'une icône clignotante afin de mieux voir les messages non lus. En téléchargement sur http://www.ataricq.org/

- CT60 TOS archive 1.02b (utilitaire pour CT60)
Cette version propose, entre autres choses, une intégration plus poussée d'Eiffel (comme l'affichage de la fréquence et de la température du 060 sur l'écran LCD) et la correction des données de la NVRAM si cette dernière est défectueuse. Disponible sur http://aniplay.atari.org/

- zView Beta 3 (visualiseur d'images)
Ce logiciel, qui est disponible sous licence LGPL, reconnaît davantage de formats. Vous trouverez le test de ce logiciel quelque part dans ce numéro. Disponible sur http://the.zorro.free.fr/zview.html

- PDA Maze (jeu)
Dans ce jeu, le joueur évolue dans un labyrinthe, à la manière de Midi Maze. Créé à l'origine pour des organiseurs basés sur Linux, il existe un portage sur ST. La version ST est disponible ici : ftp://ftp.sonic.net/pub/users/nbs/unix/agenda/pda-maze/st/pdamaze.zip. Le site officiel se trouve sur http://www.newbreedsoftware.com/pdamaze/



- Steem Engine 3.2 (émulateur)
Les auteurs de Steem, l'un des meilleurs émulateurs de ST pour PC, ne chôment pas et proposent beaucoup de nouvelles fonctionnalités : le support de la librairie Pasti (voir en rubrique En Bref), l'utilisation d'une base de données d'images de disquettes, la possibilité d'annuler le dernier reset ou le dernier chargement de l'état de l'émulateur ("snapshot"), etc. La version Linux, appelée XSteem, a égale-

ment été améliorée. A télécharger de toute urgence sur http://steem.atari.st/

- SainT 1.85 (émulateur)
SainT profite de la sortie de Pasti pour supporter lui aussi ce format. D'autres améliorations, comme le support du son stéréo (pour l'émulation STE), et quelques corrections de bugs méritent le téléchargement de cette nouvelle version sur http://leonard.oxg.free.fr/SainT/

- HypView 0.34.1 (hypertexte)
D'après son auteur, ce clone de ST-Guide avance lentement mais sûrement. Il ne remplace pas encore ST-Guide, mais cela sera le cas de la version finale. Cette pré-version est disponible sans documentation sur http://www.donzé.ch/atari/software/hypview.php

- MyMail 1.72 (courrier électronique)
Un nombre impressionnant de corrections et de nouveautés pour la toute dernière version de MyMail : utilisation de Splint (voir plus haut) pour chasser les bugs, mise à jour du fichier RSC, meilleure stabilité générale, amélioration du filtre anti-spams, et ainsi de suite. Disponible sur http://erikhall.atari.org/programs/mymail.html

- Icon Extract 1.50 (gestionnaire d'icônes)
L'auteur propose une nouvelle version après un an de corrections de bugs et d'améliorations. Selon lui, la vitesse de traitement des icônes en 256 couleurs est accrue de 50% sur CT60 et de 70% sur MagicMac/MagicPC. Autre changement : les partitions VFAT sont mieux prises en compte. A noter que cette version nécessite un numéro de série (à demander auprès de l'auteur, c'est gratuit) pour désactiver le panneau de temporisation. Disponible sur http://perso.club-internet.fr/lafabrie/Atari/Extract/Pages/Telechar.htm

- MyAES du 13 octobre (couche système)
Cette version apporte une aug-

mentation significative de la réactivité de l'AES. De plus, la correction de quelques bugs permet de faire fonctionner des programmes qui étaient récalcitrants avec les anciennes versions. Disponible sur http://myaes.free.fr/

- FreeMiNT 1.16.1 beta (système d'exploitation)
Cette toute nouvelle version corrige principalement les bugs de la version 1.16.0, sortie quelques mois auparavant. Les auteurs de XaAES en ont profité pour mettre à jour leur programme. A télécharger sur le site de Sparemint : http://sparemint.atariforge.net/sparemint/mint/kernel/1.16.1/

- ACE Midi 1.10 (musique)
Le logiciel vedette de Newbeat apporte beaucoup de nouveautés : l'ajout d'un mode Mono/Poly (ndlr : il a racheté la licence à Hasbro ?), l'ajout du portamento, une amélioration du moteur sonore pour les cartes accélératrices, une mise à jour de l'interface utilisateur, etc. La documentation a également été mise à jour. Seuls les utilisateurs enregistrés pourront profiter de ces améliorations. Plus d'infos sur http://newbeat.atari.org/

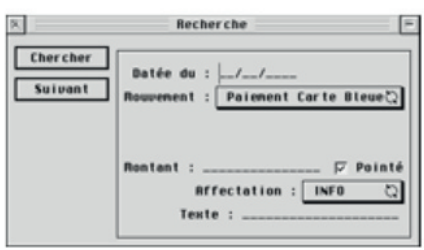
- EB Model 3.59c (modeleur 3D)
Après plusieurs années d'absence, Emmanuel Baranger revient pour notre plaisir et celui des amateurs de POV. Bien qu'une version Windows de EB Model soit en cours de réalisation, l'auteur assure que la version Atari sera toujours prioritaire. Disponible sur http://helijah.free.fr/pages/ebmodel.htm

- ACCount-MANager 2.6 (gestionnaire de comptes bancaires)
La liste des nouveautés n'est pas négligeable mais, étant donné que je ne parle pas allemand, je me contente de vous donner le lien pour télécharger ce logiciel : http://www.uni-hohenheim.de/~gdietze/dsi.html

Vite vu

- Cresus beta 8
Shareware (15 euros) de Pierre Ton-That daté 31/10/2004
Nous avons parlé de ce gestion-

naire de comptes bancaires dans un numéro précédent. Les nouveautés de cette huitième version beta méritent un test rapide. L'exportation de données fonctionne bien.
Elle peut s'effectuer dans le presse-papiers et il est tout à fait possible d'en copier le contenu dans son éditeur de texte préféré, par exemple.
Je n'ai pas testé l'impression, mais il serait intéressant de pouvoir éditer les entêtes et les pieds de page.
La fonction de recherche est bien pensée : il est possible d'effectuer une recherche sur plusieurs critères simultanément. Dans la table des opérations, les lignes concernées sont affichées en inversion



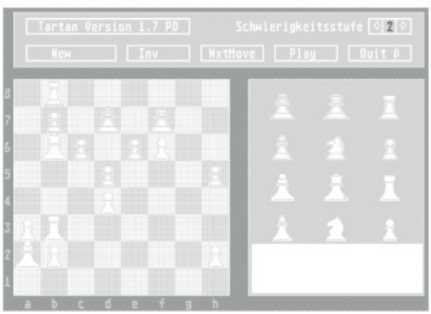
vidéo.
Les filtres sont également puissants. Les critères s'ajoutent l'un après l'autre, chacun pouvant être modifié ou supprimé.

Un clic sur le bouton de validation permet d'appliquer tous les filtres actifs.
Dans la table des opérations, les lignes qui ne sont pas concernées sont grisées.
La seule ombre au tableau concerne les automatismes. Avec la version précédente de Cresus, j'avais créé deux opérations automatiques sur mon compte bancaire. Mais avec la version actuelle, le simple fait de cliquer sur l'une d'elles fait planter Cresus !
Le bug a été signalé à l'auteur mais, en attendant, je ne peux toujours pas supprimer ces opérations.
La prochaine version sera la 1.0 et devrait sortir avant les fêtes de fin d'année.
La version de démonstration est en téléchargement sur http://membres.lycos.fr/nef/

- Tartan 1.7 (par Guy Poisson) 1990/94
ST haute / moy TT ou Falcon 16 couleurs. Ce jeu comprend neuf niveaux de force pour l'ordinateur, mais cela ne reste jouable que jusqu'au niveau trois ou quatre. Au-delà Tartan réfléchit trop longtemps. Néanmoins il est possible de changer de niveau de jeu pendant la partie. Il est certain qu'avec le TT le niveau quatre passe bien sans trop de lenteur. Tartan ne possède pas de bibliothèque d'ouverture contrairement à certains grands logiciels d'échecs. Cependant, c'est un bon petit jeu pour celui qui souhaite se distraire. Il possède un éditeur permettant de rentrer un problème d'échec comme souvent affiché dans la presse, mais il faut savoir que Tartan ne sauvegarde pas les parties. Parmi les options disponibles il y a Nexmove, qui permet à l'ordinateur de jouer à votre place, mais c'est une option à utiliser avec prudence car Tartan ne revient pas en arrière, comme la fonction Take back de Chessmaster 2000. Ce qui est amusant avec Nexmove c'est de voir l'ordinateur jouer contre lui-même.

D'après la documentation texte accompagnant Tartan, les futures versions inclueront les options Undo et Load/save.

Strider (sperez@free.fr)
Avec l'active participation de Paul Caillet.



ST-MAGAZINE INTERNATIONAL

A l'époque où nous nous lancions dans ST Magazine en anglais (afin que plus de monde puisse lire la seule publication imprimée au monde à parler de notre univers favori), nous ne savions pas si cela allait durer. Mais les quelques témoignages de sympathie, les quelques critiques (toutes bonnes voire excellentes) et la motivation de Nick Harlow de 16/32 systems nous incite à continuer. C'est dorénavant 16/32 systems qui vend tous les ST Magazine anglais et il a même été mis en place une souscription pour 6 numéros ! Félicitions surtout les traducteurs (Strider, Didier et Bruno) ainsi que notre maquetteur Alexis pour la qualité du travail fourni !

http://stmagazine.org

Dossier Portfolio

Troisième partie : l'offre logicielle.

Avant toute chose, il faut savoir que le Portfolio réserve une partie de la RAM qui devient alors l'unité C:. Lorsque cette unité n'existe pas, il la crée automatiquement et lui attribue un quart de la RAM totale. Avant d'utiliser des logiciels autres que ceux intégrés dans la machine, il faut s'assurer que l'unité C: n'occupe pas trop de place. Avec 128 Ko de RAM, la taille recommandée est de 32 Ko. Le redimensionnement s'effectue à l'aide de la commande FDISK (attention, l'ancien contenu de C: est effacé !).

Les logiciels intégrés

Mis à part le tableur, leur exécution nécessite assez peu de mémoire vive. Ces logiciels sont au nombre de six :

1. Le carnet d'adresses est capable de stocker à peu près tout et n'importe quoi. Le Portfolio peut composer les numéros de téléphone de vos correspondants, il suffit pour cela de coller le combiné de votre téléphone contre le haut-parleur et de presser CTRL-D. Pratique, non ?

2. La calculatrice répond à la plupart des besoins. Elle possède plusieurs mémoires internes.

3. L'agenda s'avère être très pratique pour noter ses rendez-vous. Il est possible de faire sonner une alarme pour une heure bien précise : le Portfolio déclenchera une sonnerie même s'il est éteint. On peut aussi s'en servir comme réveil-matin.

4. L'éditeur de textes est agréable à utiliser. Une pression sur la touche F5 permet de passer en mode plein écran. En terme de fonctionnalités, il s'avère être supérieur au tristement célèbre bloc-notes de Microsoft, grâce aux nombreux raccoucis clavier.

5. Les utilitaires système permettent de paramétrer beaucoup de choses : l'écran, le son, l'imprimante, la sortie RS-232, etc. Ils offrent des fonctions d'échange de fichiers avec d'autres ordinateurs.

6. Le tableur est probablement le logiciel le plus impressionnant du lot. Compatible avec Lotus 1-2-3, il gère les macros et offre de puissantes fonctionnalités. Les fichiers sauvegardés sont utilisables par la plupart des tableurs modernes, y compris la dernière version d'Excel.

Quel niveau de compatibilité ?

La logithèque du Portfolio couvre de nombreux domaines : sciences, communication, loisirs, programmation... En théorie, il devrait être possible de faire fonctionner tous les logiciels MS-DOS. Dans la pratique, ceux qui pourront fonctionner sont ceux qui ne nécessitent que peu de ressources et qui peuvent se contenter d'un écran de taille réduite. Cependant, les utilitaires système intégrés au Portfolio permettent d'accroître cette compatibilité. Par exemple, il est possible d'utiliser un écran virtuel de 80 colonnes sur 25 lignes. Et dans l'autre sens, ça fonctionne ? Oui, la plupart des programmes écrits pour le Portfolio tourneront sur un PC "classique". Bien entendu, les logiciels qui "tapent" dans le hardware de la machine refuseront de fonctionner.

Quelques applications pour Portfolio

Internet et un bon moteur de recherche sont indispensables pour se procurer des centaines de programmes.

Il existe des applications incontournables, telles que **File Manager**. Ce petit programme

de 7 Ko offre un espace de travail bien plus efficace que celui du DOS. L'écran est séparé en deux parties : la liste des dossiers et des fichiers du répertoire courant se trouve à gauche, la liste des logiciels intégrés est à droite. Les touches de fonction F1 et F2 permettent d'accéder à de nombreuses fonctionnalités : sélection multiple des fichiers, copie,

effacement, création de répertoire, formatage, réglage de la date et de l'heure, etc. Consommant très peu de ressources, File Manager est tout simplement indispensable !

Dans le même style, notons l'existence de **Portfolio Commander '96** : ce clone de Norton Commander est un gestionnaire de fichiers. Les fanatiques des interfaces graphiques apprécieront **FolioWin**, qui propose des icones pour chaque type de fichiers (ce logiciel pose des problèmes de rafraîchissement d'écran sur ma machine).

Zoom sur les jeux

Nous n'allons pas faire ici la liste de tous les logiciels, catégorie par catégorie, cela serait trop long et trop fastidieux. Les personnes connectées à Internet trouveront facilement leur bonheur. Je vous propose en revanche une petite sélection de jeux, histoire de transformer votre Portfolio en Game Boy, ce qui peut être très utile lorsque l'on voyage en train, par exemple.

Tetris : il existe plusieurs clones de ce très célèbre jeu. L'un d'entre eux offre la particularité de se jouer verticalement : il faut donc faire pivoter le Portfolio d'un quart de tour sur la gauche ! Le seul (gros) problème vient des touches : l'auteur est probablement anglais ou américain car, sur un clavier français, ce Tétris est injouable puisqu'il a été conçu pour un clavier QWERTY. Dommage ! Un autre clone de Tétris s'appelle tout simplement Tetris. Il s'agit d'une copie conforme de la version Game Boy puisque les graphismes sont les mêmes ! Enfin, presque conforme : il manque la gestion des scores et les fameuses musiques.

Bomber : un bombardier doit se frayer un chemin pour se poser sur le sol d'une planète hostile. Cette adaptation est assez rudimentaire : les graphismes sont composés de caractères ASCII, il n'y a pas de score et pas de sons non plus. Mais cela n'empêche pas le jeu d'être assez prenant.

Phoenix : un bon shoot'em up à l'action trépidante ! C'est, à ma connaissance, le jeu le plus réussi techniquement. A l'aide d'un vaisseau spatial ne pouvant se déplacer qu'horizontalement, il faut nettoyer les aliens qui hantent chaque niveau. Tous les quatre tableaux environ, un énorme vaisseau-mère alien lourdement armé fait son apparition. Les effets visuels sont surprenants ! Ce jeu possède beaucoup d'atouts : des effets sonores (qui sont désactivables en appuyant sur la touche S), des "boss" de fin de niveau, la gestion des meilleurs scores et une difficulté progressive.

Tahoe 5 : un jeu de poker, pour s'entraîner en solo. Les graphismes sont agréables et l'interface est assez intuitive. Il est assez bien conçu pour rester scotché pendant des heures et des heures. Dans le prochain épisode, nous parlerons des extensions matérielles et de l'ouverture du Portfolio au monde extérieur. Sans oublier, bien entendu, les transferts de fichiers. Comme d'habitude, pour les questions et les remarques, n'hésitez pas à me balancer vos tomates mûres par e-mail.

Strider (sperez@free.fr)

ST Magazine Hors Série n°1 : spécial 20 ans de l'Atari ST.

Hors abonnement, ne le ratez pas ! Il sortira d'ici le mois de février, et peut-être avant si on au top de notre forme ! Il s'agira d'un recueil dense, varié, ayant pour ambition de proposer un contenu original basé sur des notions historiques, sur des anecdotes, sur tous les domaines où l'Atari ST a été utilisé, sur les différents modèles de la gamme, sur son utilisation aujourd'hui et hier, etc. Le tout en basant nos informations sur nos connaissances personnelles, sur les revues de l'époque, sur une synthèse de différentes sources afin de proposer un magazine, non pas forcément à 100% élogieux envers le ST, présentant l'Atari ST tel qu'il est sous tous ses aspects sur son rôle dans la micro-informatique. A l'heure actuelle il nous est impossible de définir un tarif, un format et un nombre de pages avec précision. Vous en serez informés par le biais de notre site, de notre newsletter dès que possible.

IIMSHAPE ou comment créer des textures mapper dans INSHAPE 3

Avec ce nouvel article consacré à Inshape 3, nous freinons des deux pieds pour faire une halte sur l'aire « du mapping ».

>> Un peu de technique

Nous rappelons brièvement qu'il existe deux principes pour appliquer une texture sur une surface en matière d'image de synthèse :
1- La texture procédurale génère un motif graphique d'aspect réaliste ou fantaisiste. C'est donc le résultat d'un algorithme créé par un programmeur. Il s'agit donc d'une « vue d'artiste », car les programmeurs de texture procédurale cherchent souvent à simuler une représentation réaliste d'un matériau (eau, bois, marbre, etc ...). L'avantage d'une texture procédurale est de nécessiter très peu de mémoire ram car le motif est calculé au fur et à mesure par l'ordinateur. Son inconvénient (relatif) est un temps de calcul plus ou moins long suivant le degré de complexité de l'algorithme.
2- Par opposition, la texture MAPPING consiste à prendre une image bitmap et à la plaquer sur une surface 3D comme si vous colliez un papier. Cette méthode est en général plus rapide de calcul que la technique procédurale, mais nécessite par contre beaucoup plus de mémoire ram. En effet, dans le cas où l'on recherche des images de synthèse de grande qualité (en terme de finesse de pixel) la tendance sera d'utiliser des images 24 bits de grande taille, ce qui a pour conséquence directe de devoir gérer très rapidement plusieurs méga-octets. En soi, cela n'est pas gênant, mais « un peu » de mémoire Ram peut être nécessaire (que l'on se rassure, InShape est une application typiquement Atari, en ce sens qu'il est possible de réaliser pas mal de choses avec seulement 4 Mo même si 16 Mo reste l'idéal). L'avantage du mapping est qu'il est possible d'obtenir des textures très réalistes à partir d'une photo numérique ou d'un scanner et que le calcul du rendu s'effectue bien plus rapidement qu'une texture procédurale d'aspect similaire (la technique du mapping est d'ailleurs le principe utilisé par la plupart des jeux 3D.

Le minimum de surfaces 3D est recherché et on compense par des textures mapping dans tous les coins pour simuler une richesse d'environnement).

>> Mapper avec InShape

InShape 1 permettait déjà en son temps d'utiliser les deux méthodes au choix pour texturer une surface. Dans le cas du mapping il fallait utiliser des images bitmap au format IIM (en 256 niveaux de gris ou en 24 bits). Pour cela il était nécessaire de partir d'une image au format TIF puis d'utiliser le programme IS-CONV.PRG pour convertir cette image au format IIM. IS-CONV.PRG présentait le même défaut principal que InShape 1, à savoir qu'il ne s'agissait pas d'un programme Gem et qu'il ne fonctionnait que dans la résolution Atari TT Moyenne. L'autre possibilité de convertir au format IIM, était d'utiliser le programme Gem GEMVIEW 3.17 qui possède un module d'import/export IIM. Toutefois le développement d'InShape 3 nécessitait de reprendre complètement le programme IS-CONV.PRG

>> La méga nouveauté : IIMSHAPE

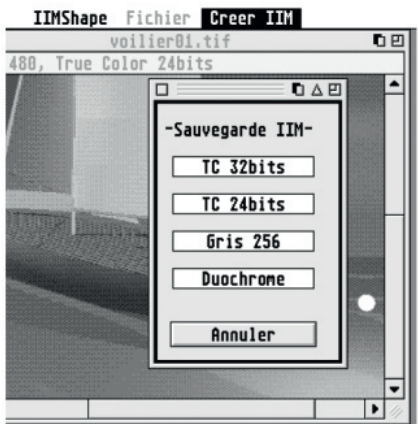
Olivier Landemarre a donc créé une toute nouvelle application moderne entièrement Gem, compatible toutes résolutions, acceptant tous les OS Atari et compatibles Atari.

IIMSHAPE est capable de charger un grand nombre de formats courants (TGA, TIF, JPG, GIF, etc ...) grâce à l'utilisation du module NCONVERT.TTP de Pierre Gougelet.

IIMSHAPE est également capable de convertir les images chargées vers de nombreux formats. C'est en quelque sorte un convertisseur généraliste.

Toutefois IIMSHAPE a été conçu comme une application complémentaire à INSHAPE3.

Aussi, sa fonction première est de convertir vers le format IIM. Pour cela il propose un menu et une boîte spécifique à la conversion vers ce format afin d'accélérer le traitement.



Menus de IIMSHAPE et boîte de conversion vers les formats IIM

La boîte de sauvegarde IIM dévoile toute l'étendue du travail effectué et des puissantes nouveautés apportées au mapping pour INSHAPE3. Le format IIM propose maintenant quatre déclinaisons et ceci tout en conservant la compatibilité avec son format 24 bits initial. Si vous aviez déjà des images IIM 24bits avec Inshape 1 et 2, ces images sont complétement utilisables avec INSHAPE3 et IIMSHAPE.

IIM Duochrome :
L'image créée est une image monochrome en noir et blanc. L'image originale avant conversion doit obligatoirement avoir une dimension multiple de 16 pixels.
Gris 256 :
L'image créée est une image en 256 niveaux de gris (existant déjà pour les versions 1 et 2 de InShape).
TC 24 bits :
L'image créée est une image en 16 millions de couleurs-24 bits (existant déjà pour les versions 1 et 2 de InShape).
TC 32 bits :
L'image créée est une image en 16 millions de couleurs (24 bits) avec canal alpha (masque), ce qui donne une image 32 bits. Il est possible d'afficher soit l'image 24bits soit l'image formant le masque en cliquant dans la fenêtre pour activer un menu pop-up. La boîte de sauvegarde IIM dévoile toute l'étendue du travail effectué et des puissantes nouveautés apportées au mapping pour INSHAPE3. Le format IIM propose maintenant quatre déclinaisons et ceci tout en conservant la compatibilité avec

son format 24 bits initial. Si vous aviez déjà des images IIM 24bits avec Inshape 1 et 2, ces images sont complétement utilisables avec INSHAPE3 et IIMSHAPE.

IIM Duochrome :

L'image créée est une image monochrome en noir et blanc. L'image originale avant conversion doit obligatoirement avoir une dimension multiple de 16 pixels.

Gris 256 :

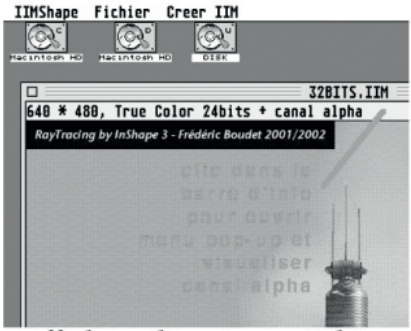
L'image créée est une image en 256 niveaux de gris (existant déjà pour les versions 1 et 2 de InShape).

TC 24 bits :

L'image créée est une image en 16 millions de couleurs-24 bits (existant déjà pour les versions 1 et 2 de InShape).

TC 32 bits :

L'image créée est une image en 16 millions de couleurs (24 bits) avec canal alpha (masque), ce qui donne une image 32 bits. Il est possible d'afficher soit l'image 24bits soit l'image formant le masque en cliquant dans la fenêtre pour activer un menu pop-up. Nous allons nous attarder un peu sur ce dernier format, car la grande nouveauté d'un format IIM 32 bits offre des possibilités vraiment très puissantes de mapping avec INSHAPE3 qui le met enfin à la hauteur des exigences actuelles en matière de mapping pour le Ray-Tracing.



affichage d'une image 32bits

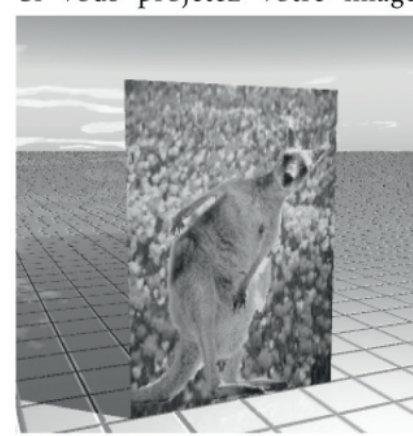
Une image IIM 32bits est composée d'une image 24 bits et d'une image Gif en 256 niveaux de gris. Il suffit juste qu'elles aient la même taille en pixels pour être cohérent. Dans INSHAPE3 les deux composantes sont gérables séparément du point de vue des paramètres de ray-tracing (ambiant, transparence, etc …).

>> Des images valent mieux qu'un long discours

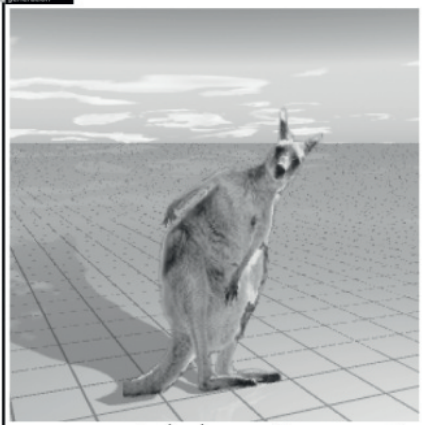
L'image page suivante représente un kangourou batifolant dans les tulipes. Sur votre rapport de stage cela ne fera pas sérieux du tout et pourtant vous avez un besoin pressant de faire une

image montrant un kangourou sur un sol quadrillé. Pas de problème : IIMSHAPE et INSHAPE3 sont là. Avec un logiciel de dessin, préparer une image en 256 niveaux de gris faisant apparaître le contour du kangourou. Dans INSHAPE3 la partie blanche correspondra à ce qui doit être vu et la partie noire à ce qui pourra être invisible suivant le degré de transparence affecté. Dans IIIMSHAPE assembler les deux images pour créer une image 32 bits exploitable par INSHAPE3 (IIMSHAPE est fourni avec une documentation et des tutoriaux très complets). Dans INSHAPE3, préparer votre scène ray-tracing. Une simple surface plane sur laquelle on projettera notre image pour le mapping. Si vous vous contentez de projeter l'image en 24bits, c'est loupé votre kangourou apparaît batifolant dans les tulipes.

Si vous projetez votre image



32bits, vous aurez alors la possibilité de jouer séparément sur le degré de transparence du kan-



gourou et de la partie masquée (entre autre). Sur notre image d'exemple, notez la disparition des tulipes et de l'ombre que projette le kangourou sur le sol. Vous avez réussi votre mission.

>> Qui peut le moins, pourra plus

Cet exemple rapide illustre simplement les nombreuses possibilités offertes par la technique du masque 32 bits dorénavant accessibles avec INSHAPE3.

IIMSHAPE est fourni avec la version enregistrée de INSHAPE3 et des tutoriaux illustrés graphiquement expliquent en profondeur le paramétrage d'un mapping 32 bits. Si ce thème vous intéresse, rendez-vous sur le site internet d'InShape3 ou contacter l'équipe d'InShape 3.

Contact email : frederic.bs@free.fr

Site InShape 3 : inshape. lutece.net

Frédéric Boudet et RayXambeR

ST Magazine Hors Série n°1 : spécial 20 ans de l'Atari ST.

Hors abonnement, ne le ratez pas ! Il sortira d'ici le mois de février, et peut-être avant si on est au top de notre forme ! Il s'agira d'un recueil dense, varié, ayant pour ambition de proposer un contenu original basé sur des notions historiques, sur des anecdotes, sur tous les domaines où l'Atari ST a été utilisé, sur les différents modèles de la gamme, sur son utilisation aujourd'hui et hier, etc. Le tout en basant nos informations sur nos connaissances personnelles, sur les revues de l'époque, sur une synthèse de différentes sources afin de proposer un magazine, non pas forcément à 100% élogieux envers le ST, présentant l'Atari ST tel qu'il est sous tous ses aspects sur son rôle dans la micro-informatique. A l'heure actuelle il nous est impossible de définir un tarif, un format et un nombre de pages avec précision. Vous en serez informés par le biais de notre site, de notre newsletter dès que possible.

Alchimie 4
Une organisation bien huilée !

Pour la quatrième fois consécutive, les ardents défenseurs de la micro alternative avaient rendez-vous à Tain l'Hermitage. L'organisation est maintenant bien rodée : la plus grande partie de la salle était réservée aux participants à la coding party, sur les côtés on pouvait trouver des revendeurs Amiga et le coin conférence. Un petit changement cette année : la salle où se prennent les repas comportait de petites tables rondes, ce fut bien plus convivial que les grandes tables rectangulaires où personne ne se parle. D'après le gentil organisateur Mr Belett', la fréquentation pour cette édition était en baisse puisque, l'an dernier, l'Alchimie se déroulait pendant un week-end de trois jours (le 11 novembre étant un lundi férié). Cette année, le nombre de participants approchait les 150, ce qui n'est pas si mal, après tout.

Mais que se passait-il ?

Ce fut l'occasion de rencontrer d'autres passionnés, principalement sur Amiga, mais aussi Atari, consoles, sans oublier les machines sous Linux. Nous aurions dû avoir un aperçu du projet CPCNG mais son principal instigateur n'a pas pu se déplacer. Peut-être pour l'an prochain ? Les amigaïstes étaient donc venus nombreux, pour montrer leurs Amiga classiques, mais aussi leurs Pegasos et leurs AmigaOne. De bien belles bêtes de course même si, de l'extérieur, un non-amigaïste a du mal à les distinguer d'un vulgaire PC en tour. Côté Atari, la fréquentation était également en baisse, il y eut à peine une dizaine d'ataristes, parmi lesquels des membres du groupe MJJ Prod et quatre rédacteurs de STMag.

Les conférences

Les fameuses conférences n'étaient pas aussi nombreuses que les années précédentes, mais elles restaient intéressantes. Par exemple, nous vîmes la présenta-

tion d'un projet PPC dont le but est de réunir les amateurs de plates-formes alternatives (y compris TOS). Cela reste difficilement réalisable, à mon humble avis, mais pourquoi pas ? La plus attendue des conférences fut indéniablement celle sur Amiga OS 4, le coin conférence était plein à craquer. Une autre conférence présentait le célèbre Linux et les logiciels libres.

Les productions

Deux démos sont arrivées à la première place ex-aequo : une écrite en JavaScript par Shazz de MJJ Prod et une conçue avec Karaté sur Amiga par WickedVinz. Puis nous avons eu droit à deux démos sur calculatrices TI : une de Louis XIV et une de Shazz, respectivement première et deuxième. C'est dommage, car celle de Shazz était bien plus impressionnante d'un point de vue technique. Quant aux intros, nous n'en avons vu qu'une seule, elle est l'oeuvre de Tobé de MJJ Prod sur Atari STE. Il s'agissait d'un sympathique écran programmé en GFA. Quant aux lots destinés aux vainqueurs, ils furent phénoménaux : mais que s'est-il passé dans la tête des organisateurs pour proposer des disques vinyle de Chantal Goya ou encore les disquettes d'origine de Windows 3.1 !? Malheureusement pour moi, mes compères Shazz et Tobé ont raflé trois prix et nous étions serrés comme des sardines dans ma Clio : ils ont ramené un Thomson MO6 avec son moniteur, une console VCS 2600 dans son carton d'origine, un taille-haie (véridique) et une cafetière !

Fans de jeux vidéo ?

La partie consoles était comme d'habitude restreinte mais toujours bien fournie en machines sympathiques. Les Farfadet, JP et RayXambeR ayant amené un maximum de machines : Nec PcEngine, Lynx, WonderSwan, GameCube, Dreamcast, GP32

pour ne nommer que elles. Alpine Games sur Lynx ayant fait forte impression de part sa réalisation technique d'envergure. Tout comme la WonderSwan et son dernier shoot'em up de folie : Judgement SilverSword. Cependant, Wario Ware sur GameCube a su captiver JP et RayXambeR plus "attardés" (à tous les sens du terme ;-) que jamais sur ce jeu basique mais tellement hilarant.

Le bilan

Encore une bonne cuvée. Légèrement moins de monde que la dernière Alchimie 3 qui avait battu tous les records mais on compte sur vous pour l'Alchimie 5.

Déplorons l'arrêt du fanzine de l'association Triple A, Boing Attack, qui s'en va avec son numéro 25 sorti dans la douleur. Kokinou était devenu quasiment la seule personne à gérer entièrement le fanzine, articles et maquettage.

Cela devenait naturellement trop lourd à gérer. C'est pour cela qu'il faut vraiment se féliciter que derrière STMag il y ait une vraie équipe car c'est la seule façon d'arriver à faire perdurer de bonnes initiatives. Sur Amiga, désormais, il ne reste plus que le seul Amiga Power. Espérons que Kokinou aura la bonne idée de donner un coup de main au dernier survivant de la presse "papier" Amiga.

Strider et RayXambeR

Fête de la Science : exposition Atari

Des Atari ST étaient exposés pour la Fête de la Science. Cela se passait en octobre dernier, en plein centre ville de Grenoble. C'est l'association ACONIT, dont nous avons parlé dans le numéro précédent, qui a organisé ce stand Atari. Le but de cette manifestation était de montrer à quoi ressemblaient des jeux vieux de 15 ans et de montrer l'évolution technique avec les jeux actuels.

Le matériel et les jeux

Avec Matthieu Boujonnier (alias Shazz de MJJ Prod), nous nous sommes occupés de mettre les machines en place et d'animer le stand. Nous avons mis à la disposition du public quatre STF, un STE et des écrans couleur. Nous avons choisi des jeux qui se jouent au moins à deux, simples et rapides à prendre en main. Nous en avions une bonne dizaine : Bubble & Bobble, Rainbow Island, Super Sprint, IK+, Krypton Egg, Pinball Obsession, Rodland, Kick Off 2, etc. Deux jeux ont eu énormément de succès : Shufflepuck Café et Pang. Le premier a fédéré des joueurs de tous les âges, le second a surtout plu aux ados. Deux autres jeux ont reçu un bon accueil : Silkworm, pour son action trépidante et Rodland, pour ses mignons graphismes à la japonaise.

Quel public ?

Samedi et dimanche, beaucoup de visiteurs étaient des d'enfants, la plupart étant accompagnés de leurs parents.
Quelques jeunes adultes se remémoraient de leurs nuits blanches passées devant Dungeon Master, la larme à l'oeil. Le lundi, ce sont principalement des classes de primaire et de collège qui sont passés sur le stand, sous l'oeil désabusé de leurs enseignants ;-)

Les enfants et le ST

Loin de moi l'idée de mener une

étude sur l'évolution du comportement des joueurs. Cependant, nous avons constaté plusieurs choses. De nos jours, les gamins ne savent pas se servir d'un joystick.

Il est vrai que les manettes des consoles actuelles sont très différentes. Cela s'est surtout produit avec les joysticks du genre Speedking : il fallait leur expliquer comment positionner leurs mains et leurs doigts.

Par contre, ils n'avaient aucune difficulté pour manier la souris, certains s'amusaient même à customiser le jeu Shufflepuck Café (ajout d'obstacles, taille de la raquette).

Conclusion

Malgré ses vingt ans, le ST fait toujours fureur. Bien que la mode actuelle soit à la 3D, les anciens jeux ont su garder leur fraîcheur et leur simplicité.

Des lycéens qui s'étaient éclatés sur Pang pendant un bon moment m'ont demandé pourquoi on ne faisait plus de jeux comme ça, de nos jours.

Allez donc leur expliquer que, dans les studios de développement, ce sont les commerciaux et les financiers qui ont le pouvoir de décider, et non plus les créateurs ! Sur l'ensemble des stands, il y eut environ 16.000 visiteurs pendant ces trois jours.

Côté matériel, quatre manettes n'ont pas supporté des manipulations intensives, de même que les prises joystick de deux ST. Mais cela ne nous empêchera pas de recommencer l'an prochain, bien au contraire !

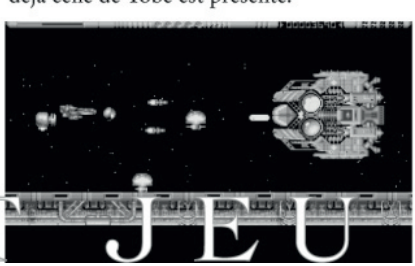
Strider (sperez@free.fr)

Bold
v1.1b 1989 pour l'original et mise à jour en 1992 vf et 2004 ang
Créer par Laurent Kermel
http://www.geocities.com/lkermel

En premier lieu il est nécessaire de formater une disquette 1.44 Mo avec un logiciel acceptant les formatages spéciaux. Par exemple Kobold qui accomplira parfaitement cette tâche, le choix le plus adéquat à la taille du fichier Bold, faisant tout de même plus de 829 Ko en image ST, sera d'entrer les paramètres suivants: pistes 81, secteurs 11 offrant 882 Ko de disponible pour écrire Bold sur la disquette. Pour ceci le programme STtoDisk de Pascal Nowak téléchargeable sur ce site : http://atari.georezo.net/ atari/emul/diskutil.htm , remplira ce rôle à merveille. Je rappelle que ce programme sert à transformer une image ST en une vraie disquette utilisable directement sur nos Atari. Cette image de jeux ST peut donc être utiliser par un émulateur Pc ou Mac ou alors directement sur un ST grâce au programme cité plus haut. Après ce petit cours d'informatique (!), je vous présente le jeu Bold, à ranger dans la catégorie shoot'em up ou "tir dans le tas" horizontal. La particularité de son maniement réside dans l'utilisation de la souris et de ces deux boutons pour y jouer. Cette fonction est assez rare pour un shoot'em up, ce qui pousse chacun d'entre vous à débrancher la deuxième manette du STE utilisant le même port que votre souris, sinon point de tir, un peu gênant face aux ennemis ! Ce jeu de tir est une reprise d'un jeu de 1989 du même auteur, puis de 1992 date à laquelle les graphismes avaient été entièrement retravaillés. Cette fois-ci Mr Kermel Laurent a trouvé le courage pour en venir à bout, en laissant un peu de côté l'exigence d'Hollywood, et oui il travaille pour le cinéma ! Cinq niveaux pour venir à bout de cette bataille sont nécessaires, la rapidité d'action est remarquable avec la souris. Entre chaque étape le score accumulé vous donne droit à l'achat d'armes supplémentaires. Un personnage se charge de vous autoriser ou non l'achat d'armes supplémentaires, il semble que cette créature est le lien direct avec l'auteur qui n'hésite pas à vous parler dans un charabia bizarre, vous avez dit bizarre comme c'est bizarre (voir interview). Le scénario est digne des meilleurs shoot'em up, c'est-à-dire dégomme tout ce qui passe, un vrai régal pour tout ceux qui aiment passer leurs nerfs sur des hordes d'extra-terrestres (ndlr : tu dis ça pour RayXambeR ?). Le son est digitalisé avec quelques effets prenants, comme ce genre de couinement quand les ennemis approchent. Le bouton de droite permet de changer votre personnage en vaisseau plus petit et passe partout. De plus, le traditionnel monstre de fin d'étape est au rendez-vous. Mais à quoi bon détailler le jeu, le mieux est de prendre la peine de le télécharger, de préparer une disquette, choisissez plutôt une 1.44 Mo même si votre lecteur n'accepte que les 720 Ko c'est pour obtenir une meilleur qualité de formatage étant donné l'effort demandé à la disquette pour être préparé à 882 Ko. Le reste c'est de l'éclate totale. Je sens que certains vont ressortir leur vieux ampli pour relier le son du ST, TT ou Falcon. Et oui, même le TT s'en donne à coeur joie ! Une bien belle réalisation.

Tmi

ndlr : l'interview conjointe de Laurent Kermel est repoussée au prochain numéro de STMag afin de ne pas transformer ce numéro 137 en "spécial interview" puisque déjà celle de Tobé est présente.



Revue de presse

C'est avec une certain tristesse que la quasi-totalité des revues ACBM et notamment l'incontournable et désormais mythique Virus Informatique, n'atteindront plus les étalages de vos kiosques. Seul Pirates Mag' demeure et il convient bien entendu de l'acheter ne serait-ce que pour soutenir ACBM à continuer de nous informer en toute indépendance. Depuis l'arrêt officiel du Virus, le site acbm.com propose très régulièrement des infos en ligne que l'on aurait lues normalement dans le prochain Virus. L'aventure continue donc sur la toile. Certes, la presse est dans une période critique ces derniers temps mais cela est encore plus dur pour de petites structures comme ACBM, qui plus est totalement indépendante financièrement. Puces et Pocket avaient été relancés cet été dans le secret espoir de pouvoir subvenir aux pertes du Virus Informatique. Pari raté mais bon nombre ne l'aurait même pas tenté. Ces trois revues ont marqué le paysage

informatique de leur sérieux, pertinence et humour, à jamais. Je ne peux que tirer un grand coup de chapeau à toute l'équipe et principalement à Olivier Aichelbaum qui a fait preuve - et continuera à le faire c'est certain - d'une intégrité et d'une déontologie rare dans ce métier. Continuons avec A Vos Mac, définitivement bien installée dans le paysage de la presse écrite mac hexagonale. Il faut dire qu'avec une sortie régulière tous les mois, une quasi absence de publicité laissant plus de pages pour le rédactionnel, des astuces, des tests tous niveaux, il y a de quoi séduire. Tous les mois, il y a forcément un article, une info qui vous donnera des idées, vous fera découvrir des logiciels insoupçonnés. De plus l'accent est fortement mis sur les logiciels gratuits ou "peu cher". A Vos Mac n'est pas du genre à vous dire que seul Word permet de taper du texte sur un ordinateur ... Désormais le tournant est radical, mac os X s'impose sur nos machines : il est donc légitime que les pages mac os 9 deviennent pratiquement absentes des colonnes de AVosMac.

RayXambeR

La France par Monts et par Vaux
version 1.0b du 29/11/2004 (photoware)
par Gilles Mathevet
De quoi s'agit-il ?

La France par Monts et par Vaux" est un guide en langage HTML créé par Gilles Mathevet, un amigaïste que j'ai rencontré à l'Alchimie 4. Comme son nom l'indique, elle concerne la France, mais aussi les pays francophones. Son auteur a choisi le langage HTML afin de toucher un public aussi large que possible et d'espérer que les participants au projet soient nombreux. En effet, il s'agit d'une encyclopédie vivante, dans le sens où son auteur attend une certaine participation de la part de ses lecteurs. Cette participation peut se traduire par des informations locales afin d'étoffer l'encyclopédie. C'est pour cette raison qu'elle est "photoware" : Gilles Mathevet recherche des photos libres de droits.

Le contenu

L'interface demande un petit temps d'adaptation car elle est composée de quatre cadres (frames). Le cadre en haut à gauche représente la carte de France et ses régions. En appuyant sur le bouton "+", on agrandit la carte, ce qui est agréable lorsque la résolution est élevée. Toutes les régions sont "cliquables". Le cadre en bas à gauche contient les différents thèmes. Ils sont nombreux, la plupart sont très complets, ce qui fait penser que l'auteur est quelqu'un de passionné et de consciencieux. Il s'agit en général d'informations géographiques, économiques et démographiques. Mais on trouve également des articles traitant de l'aviation, de la conjugaison française, du calendrier, etc. Enfin, les deux cadres de droite contiennent les informations en elles-mêmes. Lorsqu'il existe des sous-thèmes, ils apparaissent dans le cadre du haut. Toutes les informations de ce guide de la France sont claires et objectives, elles n'exposent que les faits et les dates. Les photos sont peu nombreuses, certes, mais de qualité. L'encyclopédie n'en est qu'à ses débuts et son auteur espère en recevoir beaucoup d'autres.

L'encyclopédie sur Atari

J'ai rencontré des soucis pour que les noms longs du CD soient reconnus par le Falcon. L'encyclopédie ne fonctionne pas sous TOS, il faut un système moderne, tel que MiNT ou MagiC, ainsi qu'un bon pilote pour le lecteur CD. Sur mon Falcon, j'utilise le pilote Spin. Il ne voyait que les fichiers sous la forme 8+3. Sur mon PC, j'ai copié les fichiers du CD sur le disque dur, puis j'ai gravé un CD en supprimant la limite des 64 caractères du mode Joliet. Par conséquent, j'ai pu voir les noms longs sur mon Falcon, mais cela suppose d'avoir un autre système tel qu'un PC pour regraver le CD. En l'état actuel des choses, je ne sais pas si l'impossibilité de voir les noms longs vient de mon pilote ou du format du CD. S'il s'agit du format, j'espère que Gilles Mathevet palliera ce petit souci prochainement. Une autre solution serait qu'il compresse toute l'encyclopédie (elle pèse 40 Mo) sous forme d'archive LHA ou TAR, il suffirait ensuite de la décompresser sur une partition FAT32 ou Ext2. Je n'ai pas de partition VFAT sur mon système pour vérifier si les noms longs seront conservés. En ce qui concerne les navigateurs, j'en ai utilisé trois : Lynx 2.8.1, CAB 2.8 et Highwire 0.2.3. Bien entendu, l'utilisation de Lynx est anecdotique, mais ça fonctionne bien et la présence de cadres ne pose pas de soucis particuliers. Entre CAB et Highwire, je préconise Highwire : les accents passent mal avec CAB. Un petit coup d'oeil dans le source d'une page prise au hasard montre que le "é", par exemple, est noté "é" au lieu de "é". Cela pose des problèmes avec CAB. De plus, le chargement des pages et le tramage des images, s'il y a lieu, sont plus rapides avec Highwire.

Pour conclure

Il s'agit avant tout d'un projet créé par une seule personne et non pas d'un produit commercial, complet et définitif. "La France par Monts et par Vaux" comporte suffisamment d'articles et de photos pour mériter que l'on s'y intéresse. Il s'agit d'une invitation à un tour de France virtuel, espérons que ce guide s'enrichisse beaucoup afin de découvrir toutes les facettes de notre beau pays. L'encyclopédie est gratuite mais son auteur ne souhaite pas la mettre en téléchargement sur Internet, par crainte de voir son travail volé par des personnes sans scrupules. Pour se procurer un exemplaire, vous pouvez le contacter à cette adresse :

Gilles Mathevet
Saint Pierre
42210 Bellegarde-en-Forez
mathevet.gilles@wanadoo.fr

ABONNEZ-VOUS A ST-MAGAZINE !!!

COMMANDEZ REVIVAL, LE MAGAZINE DE JEU VIDEO 100% ALTERNATIF !!!

Le numéro 24 est à peine sorti courant octobre que voilà déjà le numéro 25 qui pointe le bout de son nez ! Il faut dire que depuis la Classic Game Expo de fin août 2004 (dont le compte-rendu exclusif se trouve dans ReVival 24) il s'en est passé des choses ! On trouve dans ReVival un maximum de news toutes machines (Atari 2600, Intellivision, Jaguar, Lynx, Nec PcEngine, Dreamcast, GP32, NeoGeo, etc.), des dossiers exclusifs, des interviews de personnages actifs du jeu video underground, des rubriques dédiées à certaines machines (Dreamcast, consoles portables), des bancs d'essai de nouvelles machines, le coin du collectionneur, un rubrique programmation sur consoles, etc. Et des tests, oh oui tout plein de tests, sans concession (si le jeu est nul, on le dit !). Et on innove même dans ce numéro 25 avec notre premier test/interview !Bref, passionné par le jeu vidéo de tout horizon, ReVival est LA publication à lire. Pour seulement 16 euro par an (4 numéros), faut pas se priver ! Toutes les infos sont sur notre site :

http://www.revival.free.fr

Tous les anciens numéros sont disponibles. Tarifs avantageux selon quantité.

Tous nos tarifs comprennent les frais de port pour la France métropolitaine uniquement. Autres destinations : nous contacter. Les règlements sont à établir à l'ordre de "Association RayXambeR"

- Adhésion à l'association RayXambeR (obligatoire même pour un numéro) = 1€. Remarque : tous les tarifs ci-dessous sont hors adhésion à l'association, sauf si précisé. - 1 n° de STMagazine = 4€ - Abonnement de 4 n° = 15€ - Version anglaise du n°132, n°133, 134 et 135 : à acheter en ligne chez 16/32 system, sur le site :

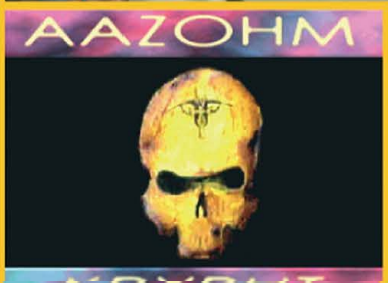
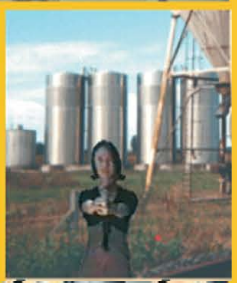
http://www.1632-sales.zenwebhosting.com/acatalog/

Anciens numéros /Abonnement AtTos, Revival :

- AtTOS - pack numéros 1 à 7 : 25€ - STMag Pack 8n° (129 a 136 inclus) : 29€ - Pack AtTOS 7 n° + STMag 129 à 132 = 38€. - Pack AtTOS 7 n° + ST Mag 129 à 134 = 45€. - Pack AtTOS 7 n° + ST Mag 129 à 136 = 52€ - 1 n° de ReVival = 4,5€ - Abonnement 4 n° = 16€. Anciens numéros : nous contacter par mail. Réduction importante envisageable. - Double abonnement 4 n° STMagazine + 4 n° ReVival = 30€ (n'oubliez pas en plus 1€ d'adhésion à l'association).

ATARI Portfolio
File Manager/Tutorial
© 1989, Distributed Information Processing, Ltd.
© 1990, Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.
CA400702-001 Rev. B
ATARI Portfolio

ATARI


AAZOHM